

Evaluación individualizada de tercer curso de Educación Primaria

Guía de codificación
Información para el profesorado



3^{er}

curso de Educación Primaria
Curso 2017-2018

Competencia matemática



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE

SECRETARÍA DE ESTADO
DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL
Y UNIVERSIDADES

DIRECCIÓN GENERAL DE EVALUACIÓN
Y COOPERACIÓN TERRITORIAL

inee

Instituto Nacional
de Evaluación
Educativa

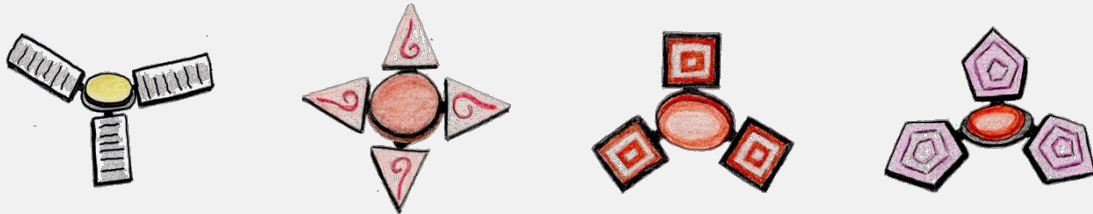
Índice

¡Por fin mi spinner!	7
Tarde de juegos en el desván	17
¡Quiero ser Chef!	27
Jane Goodall	37
Matriz de especificaciones de la prueba	47

¡Por fin mi spinner!

Hoy es el cumpleaños de María y su abuela le ha regalado 20 euros para que se compre el tan esperado *fidget spinner**.

Juntas han ido a una tienda donde le han mostrado la gran variedad de modelos para elegir. Mira cuántos modelos le han ofrecido:

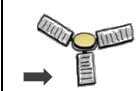
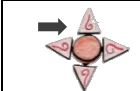
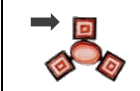
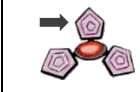


* Un *fidget spinner* es un tipo de juguete antiestrés, hecho de plástico, acero u otros materiales y constituido por un eje central con dos, tres o más brazos que giran.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2101		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Resuelve problemas geométricos de la vida cotidiana, aplicando los conceptos trabajados y exponiendo el proceso seguido, utilizando el vocabulario geométrico básico.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Si observamos las aspas de los *spinner* que le han presentado a María apreciamos diferentes formas geométricas.

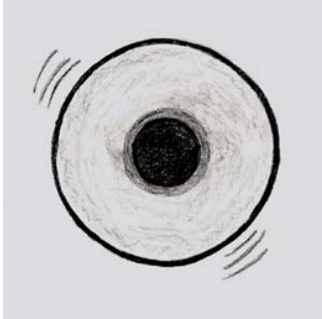
Señala con X la forma de las aspas de cada *spinner*:

	Pentágono	Cuadrado	Triángulo	Rectángulo
				
				
				
				

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: Rectángulo – Triángulo – Cuadrado – Pentágono
	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2102		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Identifica la diferencia entre circunferencia y círculo.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Fíjate cómo se mueve este spinner y marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

		Verdadero	Falso
	Se observa claramente un círculo negro en el centro.		
	Se aprecian tres rectángulos y en el centro una circunferencia.		
	En el centro se aprecia un pentágono por donde se sujeta el spinner.		
	Se aprecia en el borde una línea curva cerrada negra que representa una circunferencia.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta: V – F – F – V</p>
	<p>Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.</p>

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2103		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Calcula dobles y mitades.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

La dependienta les cuenta a María y a su abuela que ayer vendió 42 *spinners* y que hoy ya lleva vendidos la mitad que ayer.





¿Cuántos *spinners* lleva vendidos hoy?

Ayer vendió 42 *spinners* y hoy lleva vendidos _____.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: 21
	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2104		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Interpreta datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos, rebajas...).			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Los precios varían según la forma. En este folleto vienen expuestos los precios:

7 €	9 €	11 €	8 €
			

Ayuda a María a ordenar los precios por su valor de menor a mayor.

_____ < _____ < _____ < _____

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: 7 < 8 < 9 < 11
	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2105		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Reflexiona sobre el proceso aplicado a la resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto y buscando otras formas de resolverlos.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Por fin María se decide por el *spinner* que más le gusta. La tendera le dice que cuesta 9 euros. Como su abuela le dio 20 euros decide comprar dos iguales, uno para ella y otro para su hermano.



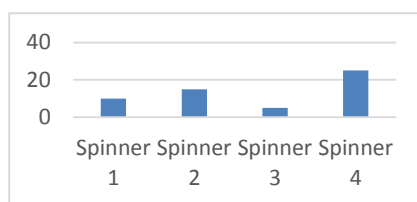
Marca con un X las opciones correctas:

- Puede comprar los dos *spinner*.
- Compra los dos *spinners* y le devuelven dos euros.
- No tendrá dinero suficiente para comprar los dos *spinner*.
- María tiene que poner un euro más para comprar los *spinner*.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: Marca las opciones primera y segunda.
	Código 2: Respuesta correcta. Código 1: Marca una o dos opciones y solo una es correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2106		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	CC.SS.: Analiza informaciones y maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y las TIC.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

María decide hacer un estudio en su colegio para saber qué tipo de *spinner* se lleva más. Durante el recreo ha observado los 65 *spinners* que llevaban 65 niños en el patio y los datos obtenidos los ha representado en este gráfico. **Marca una X donde corresponda según sea verdadero o falso** cada uno de los siguientes enunciados:



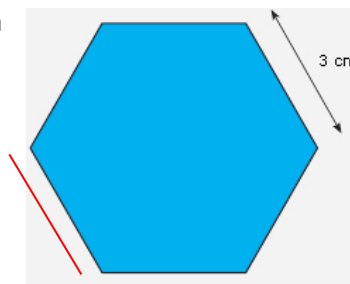
	Verdadero	Falso
El <i>spinner</i> 1 y el 3 lo llevaban 15 niños.		
Solo hay 20 niños que tenían el <i>spinner</i> número 4.		
El <i>spinner</i> que está más de moda es el número 4.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: V – F – V
	Código 2: Respuesta correcta. Código 1: Si tiene dos aciertos. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2108		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Calcula el perímetro de figuras planas explicando el procedimiento seguido.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Observa una de las aspas de un *spinner*. Si quisiéramos colocarle una cinta de color rojo alrededor del aspa, ¿cuántos centímetros de cinta necesitaríamos?

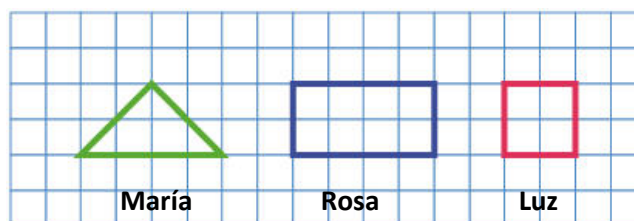
- A. 3
- B. 12
- C. 18
- D. 25



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. 18.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 0: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2109		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Por fin mi <i>spinner</i>!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima el área de algunas figuras planas con vértices en una cuadrícula, explicando el procedimiento seguido.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Estas son las formas de las aspas de los *spinners* de María y dos de sus amigas.



Cuenta cuadrados y completa los siguientes enunciados relacionados con la superficie de las aspas de los *spinners* de nuestros protagonistas. Recuerda que dos medios cuadrados forman un cuadrado:



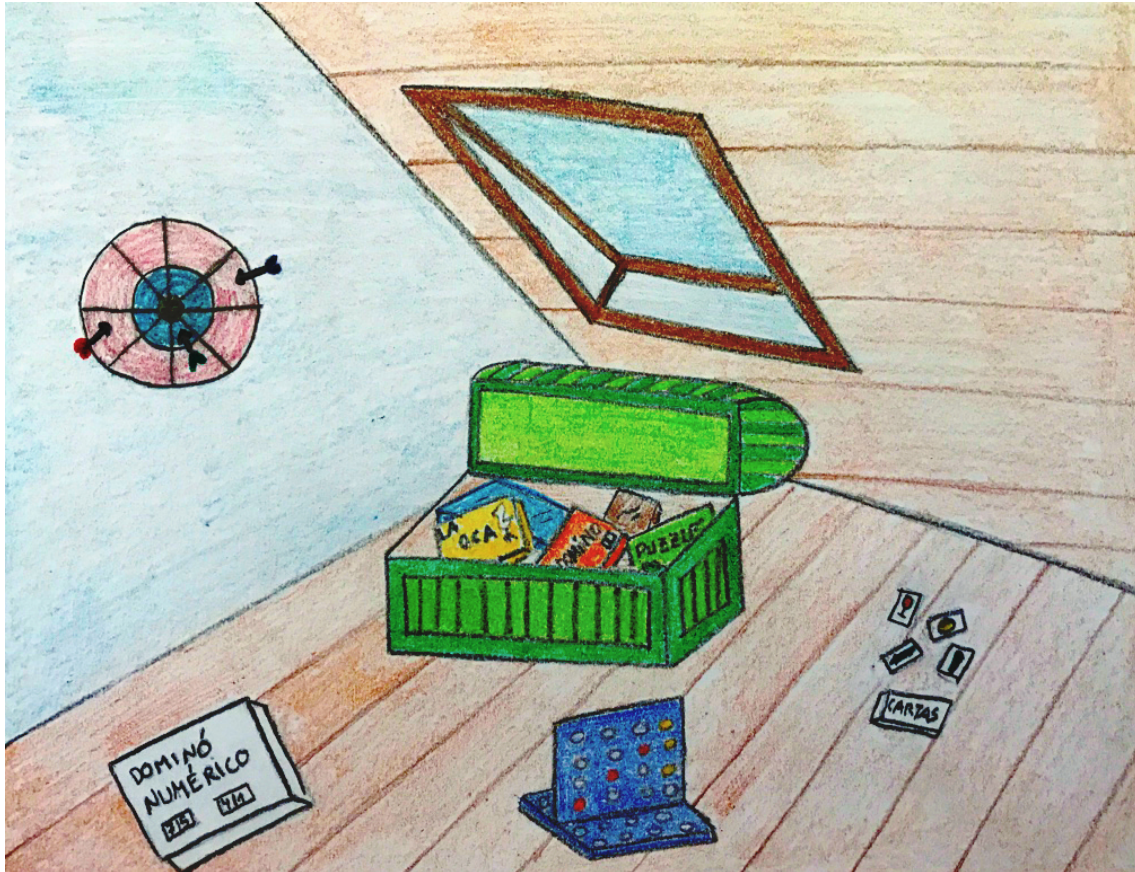
- ✓ El aspa del *spinner* de María ocupa _____ cuadrados.
- ✓ El aspa del *spinner* de su amiga Rosa ocupa _____ cuadrados.
- ✓ El aspa del *spinner* de su amiga Luz ocupa _____ cuadrados.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: 4 – 8 – 4
	Código 1: Respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Tarde de juegos en el desván

Jaime y sus tres primos han ido a pasar la tarde con sus abuelos. La lluvia les ha impedido salir a la calle, pero su abuelo les ha propuesto una solución rápida y divertida: pasar la tarde jugando a los juegos que sus abuelos tienen guardados en el desván.

Jaime y sus primos te invitan a que juegues con ellos y te diviertas todo lo que puedas.



Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2318		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Reflexionar sobre el proceso aplicado a la resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto y buscando otras formas de resolverlos.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

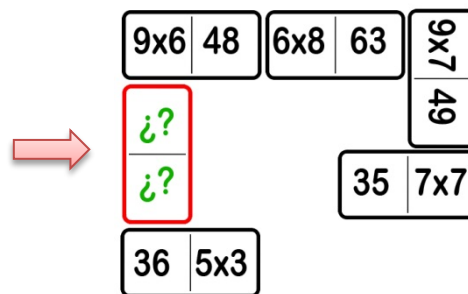
Jaime y Nacho están jugando con los cromos de fútbol a la espera de que lleguen sus otros dos primos. **Señala con X si son verdaderas o falsas las siguientes afirmaciones** de lo que ha sucedido entre Jaime y Nacho:

	Verdadero	Falso
Jaime tiene 250 cromos. Le regala 176 cromos a Nacho. Ahora Jaime tiene 74 cromos.		
Jaime tiene 250 cromos. Le regala 74 cromos a Nacho. Ahora a Jaime le quedan 176 cromos.		
Jaime tiene 250 cromos. Le regala 176 cromos a Nacho. A Jaime aún le quedan más de 100 cromos.		
Jaime tiene 274 cromos. Le regala 74 cromos a Nacho. Ahora a Jaime le quedan menos de 100 cromos.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: V – V – F – F
	Código 1: Respuesta correcta. Código 0: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2319		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Utiliza las tablas de multiplicar para realizar cálculo mental.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Ya están los cuatro primos juntos en el desván. ¡Cuántos juegos conservan los abuelos!
 Se han puesto a jugar a un dominó de multiplicaciones. Observa cómo va la partida:



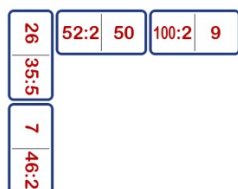
¿Sabrías decir cuál de estas fichas es la que se indica con la flecha? **Rodea la opción correcta:**

- A. 54 | 6×5 B. 46 | 6×6 C. 54 | 6×6 D. 52 | 5×6

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p> <p>C. 54 6×6</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D</p> <p>Código 0: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.</p>

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2320		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Realiza divisiones con números naturales (divisor de una cifra).			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Los cuatro primos están jugando una segunda partida, pero ahora a un dominó de divisiones. Le toca jugar a Nacho.



Éstas son sus fichas. **Rodea la letra de la ficha que se puede poner:**

- A 16:2 | 21 B 32 | 3:3 C 22 | 18:3 D 23 | 18:2

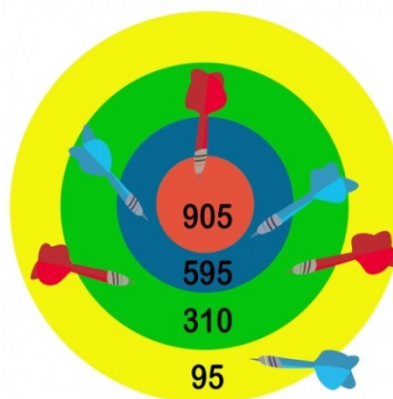
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p> <p>D. 23 18:2</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D</p> <p>Código 0: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.</p>

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2321		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>		Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Estima y aproxima el resultado de un cálculo valorando la respuesta.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Jaime se ha encontrado una diana. Observa donde han caído los dardos de Jorge y los de su primo. Jaime juega con los dardos **rojos** y su primo con los **azules**.

Suma los puntos de que ha obtenido cada niño:

<table style="margin: auto;"> <tr> <td colspan="3"><i>Jaime</i></td> <td colspan="3"><i>Jorge</i></td> </tr> <tr> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>9</td><td>0</td><td>5</td><td>5</td><td>9</td><td>5</td> </tr> <tr> <td>+</td><td>3</td><td>1</td><td>0</td><td>+</td><td>5</td><td>9</td><td>5</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="border-top: 1px solid black;">3</td><td colspan="2" style="border-top: 1px solid black;">1</td><td colspan="2" style="border-top: 1px solid black;">0</td><td colspan="2" style="border-top: 1px solid black;">9</td><td colspan="2" style="border-top: 1px solid black;">5</td> </tr> </table>	<i>Jaime</i>			<i>Jorge</i>									9	0	5	5	9	5	+	3	1	0	+	5	9	5	3		1		0		9		5		<p>TOTAL:</p>
<i>Jaime</i>			<i>Jorge</i>																																		
9	0	5	5	9	5																																
+	3	1	0	+	5	9	5																														
3		1		0		9		5																													



Aproxima el resultado a las centenas:

Ahora, aproxima los resultados a la centena más próxima:

Jaime ha obtenido _____ puntos. Jorge ha obtenido _____ puntos

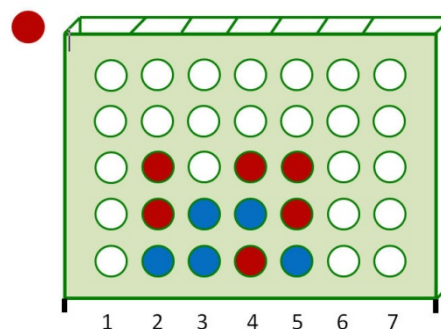
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p> <p>Sumas: Jaime, 1525; Jorge, 1285</p> <p>Aproximaciones: Jaime ha obtenido 1500 puntos. Jorge ha obtenido 1300 puntos.</p>
	<p>Código 2: son correctas tanto las sumas como las aproximaciones.</p> <p>Código 1: tiene algún fallo, pero al menos es correcta una suma y una aproximación.</p> <p>Código 0: respuesta nula.</p> <p>Código 9: respuesta en blanco.</p>

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2322		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica y representa posiciones, movimientos y recorridos sobre un espacio real o un texto geométrico sencillo (croquis, plano, mapa), a partir de información escrita.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

La tarde está resultando muy emocionante y divertida. Ahora están jugando a “4 en línea” (consiste en alinear 4 fichas seguidas del mismo color). Le toca poner ficha a Jaime (**color rojo**). ¿En qué columna tiene que introducir la ficha para ganar la partida?

Rodea la opción correcta:

- A. En la 1
- B. En la 2
- C. En la 3
- D. En la 4



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. En la 3.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 0: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2323		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván				
BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Interpreta y describe datos e informaciones que se muestran en gráficas y en tablas de recuento de datos.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Están jugando a las cartas. Observa los resultados que ha obtenido cada uno.

RECUENTO DE PARTIDAS	
JAIME	
NACHO	
ELENA	
JORGE	

Marca con una X lo que corresponda, según sea verdadero o falso:

	Verdadero	Falso
Elena ganó 7 partidas		
Jorge ganó más partidas que Nacho		
Jaime es el que más partidas ha ganado		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: F – V – V
	Código 1: respuesta correcta. Código 0: cualquier otra respuesta. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2324		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Calcula sumas, restas, multiplicaciones y divisiones comprobando el resultado (naturales hasta 10.000, multiplicaciones por dos cifras como máximo: divisor de una cifra).			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Llegó la hora de la merienda. Su abuela les ha preparado chocolate con churros. Ha hecho 24 churros en total. Además, su abuelo les ha regalado 12 euros para los cuatro. ¡Vaya problema! ¿Cómo van repartir los churros y los euros?



Ayuda a estos cuatro primos y rodea la opción correcta.



- A. Tocan a 5 churros y 3 euros cada uno.
- B. Se reparten 6 churros y 2 euros cada uno.
- C. Cada uno se come 6 churros y se lleva 3 euros.
- D. Uno se toma 3 churros y los demás 4 y se llevan 3 euros cada uno.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. Cada uno se come 6 churros y se lleva 3 euros.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 0: respuesta nula. Código 9: respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:	
		3CM2325	
Competencia matemática			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Tarde de juegos en el desván			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Identifica datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos, rebajas...).		
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/> Abierta <input type="checkbox"/>

La tarde se pasó más rápido de lo que hubieran querido. Jaime se despide de sus abuelos y primos porque lo ha ido a buscar su hermano mayor. De regreso a casa en el autobús urbano, Jaime ha estado observando a las personas que bajaban y subían en las paradas. Observa estas operaciones y **completa los enunciados** con las operaciones que hizo Jaime mientras viajaba en el autobús:



$$27 - 10 = 17$$

$$17 + 6 = 23$$

“¡Cuánta gente viaja hoy! Había **27** personas cuando subí al autobús.

- En la primera parada han _____ (bajado/subido) ___ personas y quedaron **17** personas.
- En la segunda parada han _____ (bajado/subido) ___ personas.
- Ahora vamos ___ personas en el autobús”.

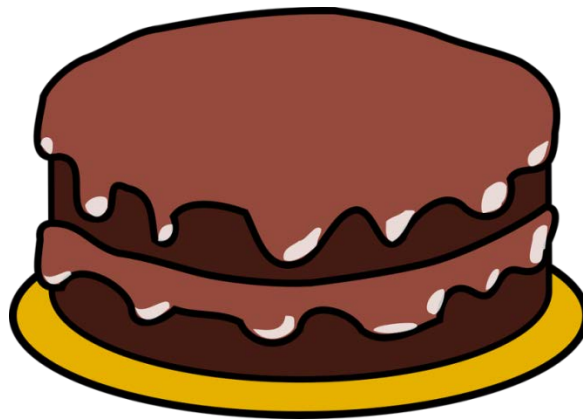
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p> <p>“¡Cuánta gente viaja hoy! Había 27 personas cuando subí al autobús. En la primera parada han <u>bajado 10</u> personas y quedaron 17 personas. En la segunda parada han <u>subido 6</u>. Ahora vamos <u>23</u> personas en el autobús”.</p>
	<p>Código 1: Respuesta correcta.</p> <p>Código 0: cualquier otra respuesta.</p> <p>Código 9: respuesta en blanco.</p>

¡Quiero ser Chef!

Mario quiere ser Chef, porque le gusta mucho cocinar. Hoy va a pasar el día con su abuela y juntos harán una rica tarta.

Ingredientes para 4 personas:

- 200 gramos de chocolate
- 2 litros de leche
- 185 gramos de azúcar
- 75 gramos de mantequilla
- 65 gramos de harina
- 4 huevos



Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2537		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima y aproxima el resultado de un cálculo valorando la respuesta.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Lee las siguientes palabras:

EL TRIPLE – UN TERCIO – EL DOBLE – LA MITAD

Elige la adecuada para completar el enunciado:

“Si la receta es para 4 personas y Mario quiere hacer una tarta para 8 personas, tendrá que poner _____ de ingredientes.”

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p> <p>Si la receta es para 4 personas y Mario quiere hacer una tarta para 8 personas tendrá que poner EL DOBLE de ingredientes.</p>
	<p>Código 1: Respuesta correcta. Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Respuesta en blanco.</p>

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2538		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Estima longitudes, capacidades, masas y tiempos de objetos, períodos y espacios; eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir explicando el proceso seguido la estrategia utilizada.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Mario necesita 200 gramos de chocolate. Estas son las tabletas de chocolate que su abuela tiene en casa. ¿Tendrá suficiente cantidad de chocolate para poder hacer el postre?

Rodea la opción correcta:

- A. Tiene más que suficiente.
- B. Tiene suficiente, le sobran 25 g.
- C. No tiene suficiente porque solo hay 175 g.
- D. Sí, exactamente tiene los 200g que necesita



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. No tiene suficiente porque solo hay 175 g.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 0: Respuesta nula. Código 9: Respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2539		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Identifica datos y mensajes de texto numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos, rebajas...).			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Mario y su abuela han ido al supermercado a comprar chocolate y azúcar. Cuando llegan al pasillo donde se encuentra el chocolate, Mario observa que pueden elegir entre tres marcas distintas. Algunas de ellas tienen oferta:



Marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

	Verdadero	Falso
El chocolate B es el más caro.		
El chocolate C es más caro que el B.		
El chocolate A está rebajado a 3 euros.		
El chocolate B cuesta un euro más que el A.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta: V – F – V – V</p>
	<p>Código 1: Respuesta correcta. Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.</p>

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2541		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Planifica el proceso de trabajo con preguntas adecuadas ¿qué quiero averiguar?, ¿qué datos tengo?, ¿qué busco?, ¿cómo lo puedo hacer?, ...			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Mario ha cogido la receta para empezar a hacer el postre.

Fíjate bien y **señala con una X donde corresponda** según si Mario puede o no responder a las siguientes preguntas con la información de la receta:

	Sí, puede responder	No puede responder
¿Cuánto pesará la tarta que va a hacer?		
¿Cuántos centímetros miden los huevos?		
¿Cuántos gramos de mantequilla y azúcar lleva?		
¿Cuántos litros de chocolate y harina lleva el postre?		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: No puede – No puede – Sí puede – No puede
	Código 2: Respuesta correcta. Código 1: Tiene 3 aciertos. Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Se ha dejado en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2542		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima longitudes, capacidades, masas y tiempos de objetos, periodos y espacios; eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir explicando el proceso seguido y la estrategia utilizada.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

¿Qué instrumentos de medida necesita Mario para calcular con exactitud cada uno de los ingredientes? **Relaciona con flechas:**



•

• 185 g de azúcar



•

• 35 minutos de cocción



•

• 2 l de leche

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p>
	<p>Código 1: Respuesta correcta. Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Respuesta en blanco.</p>

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2544		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Identifica las unidades del sistema métrico decimal, capacidad, peso y tiempo al trabajar con las magnitudes correspondientes.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Ayuda a Mario a elegir la tarrina de **mantequilla que caduca antes y rodea la respuesta correcta:**



Tarrina 1	Tarrina 2	Tarrina 3	Tarrina 4
Consumir antes de 10/11/2018	Consumir antes de 30/09/2018	Consumir antes de 10/12/2018	Consumir antes de 30/10/2018

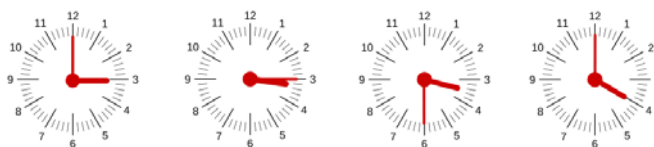
- A. Tarrina 1 B. Tarrina 2 C. Tarrina 3 D. Tarrina 4

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta: B. Tarrina 2.</p>
	<p>Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 0: Respuesta nula. Código 9: Respuesta en blanco.</p>

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2545		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Infiere la coherencia de las medidas de masa, longitud, capacidad y tiempo			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Mario ha retirado del fuego la mezcla. La tiene que dejar reposar una hora. ¿Si son las 14:30, a qué hora tendrá que retomar la elaboración de la receta?

Rodea la opción correcta:



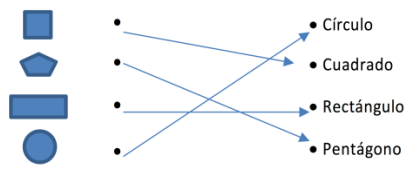
- A. A las tres de la tarde.
- B. A las 15:15 horas.
- C. A las tres y media de la tarde.
- D. A las 16:00 horas.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. A las tres y media de la tarde.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 0: Respuesta nula. Código 9: Respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2547		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Identifica figuras planas en formas y objetos de la vida cotidiana.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

A Mario no le gusta mucho el molde con forma de triángulo equilátero. Su abuela le ha dado otros recipientes con distintas formas y tamaños. **Une con flechas** las formas geométricas de los moldes con sus nombres:

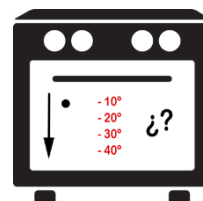
	•	•	Círculo
	•	•	Cuadrado
	•	•	Rectángulo
	•	•	Pentágono

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	<p>Respuesta correcta:</p> 
	<p>Código 1: Respuesta correcta. Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Respuesta en blanco.</p>

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2549		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: ¡Quiero ser Chef!				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Síntesis y creación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Elabora estrategias de cálculo mental.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Llegó el momento de poner las tartas en sus recipientes dentro del horno. El horno estaba a 200 grados y Mario, con la ayuda de su abuela, tuvo que ajustar la temperatura a 170 grados, temperatura a la que se tiene que cocer la mezcla. ¿Cuántos **grados** tuvo que descender para ajustar la temperatura del horno? **Rodea la opción correcta:**

- A. 10
- B. 20
- C. 30
- D. 40



CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. 30
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 0: Respuesta nula. Código 9: Respuesta en blanco.

Jane Goodall

Pedro es un enamorado de los animales. Uno de sus ídolos es Jane Goodall, mujer que desde muy pequeña demostró un inmenso amor por los animales y una infinita paciencia a la hora de observarlos. Jane Goodall ha estudiado a los simios durante más de 55 años, y dijo: “Si supiera ver a través de los ojos de un chimpancé y sentir como él, aunque fuera por un momento...”.

A Pedro, que siempre quiso parecerse a Jane Goodall, le impresionaron estas palabras.

Conozcamos ahora más cosas de esta mujer maravillosa a través de nuestro amigo Pedro.

Fuente: <http://www.ecoticias.com/medio-ambiente/107652/Jane-Goodall-su-vida>



Creative Commons Attribution 2.5
Generic license.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2870		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Razonar y reflexionar. Juicio y valoración.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Reflexiona sobre el proceso aplicado a la resolución de problemas: revisando las operaciones utilizadas, las unidades de los resultados, comprobando e interpretando las soluciones en el contexto y buscando otras formas de resolverlos.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Cuando tenía 23 años, la mayor ilusión de Jane era poder visitar a un amigo que vivía en una granja en Kenia (África). El viaje le costaba 895 €; Jane tenía ahorrado en su hucha 596 € y su abuelo le dio 300 € por su cumpleaños. ¿Tendrá dinero suficiente para poder visitar a su amigo en Kenia?

Elige la forma correcta de resolverlo.

A. $596 + 895 = 1\ 491$ $1\ 491 > 300$ No tendrá suficiente dinero para ir.	B. $300 + 895 = 1\ 195$ $1\ 195 > 596$ Sí tendrá suficiente dinero para ir.
C. $596 + 300 = 896$ $896 > 895$ Sí tendrá suficiente dinero para ir.	D. $895 - 596 = 299$ $299 < 300$ No tendrá suficiente dinero para ir.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 0: Respuesta nula. Código 9: Respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2872		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Análisis.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Interpreta datos y mensajes de textos numéricos sencillos de la vida cotidiana (facturas, folletos, rebajas, ...)			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Más tarde Jane trabajó en el Museo Corydon, que actualmente es el Museo Nacional de Kenia. Observa el cartel de precios del museo:


MENORES DE 7 AÑOS	MAYORES DE 7 Y MENORES DE 12 AÑOS	MAYORES DE 13 AÑOS Y ADULTOS
GRATIS	4 euros	8 euros


Pedro tiene 8 años, y va con su hermano de 4 años, su padre y su madre. ¿Cuánto pagarán por las entradas al museo de Kenia?

Rodea la opción correcta:

- A. 12 euros B. 16 euros C. 20 euros D. 24 euros

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: C. 20 euros
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 0: Respuesta nula. Código 9: Respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2874		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima longitudes, capacidades, masas y tiempos de objetos, periodos y espacios; eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir explicando el proceso seguido y la estrategia utilizada.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>
	<p>Jane inventó su propia forma de observar y registrar las acciones y los comportamientos de cada chimpancé. Salía todos los días a las seis de la mañana con su equipo de observación y tardaba una hora y media en llegar al lugar de vigilancia. El resto de compañeros que la ayudaban, la esperaban a las 8 de la mañana para empezar el trabajo de observación. ¿Crees que Jane llegará a la hora en la que ha quedado con ellos?</p> <p>Rodea la opción correcta:</p> <p>A. Sí, porque llegará a las 8 horas. B. Sí, porque llegará a las 7:30 horas. C. No, porque llegará a las 8:30 horas. D. No, porque llegará a las 8: 15 horas.</p>			
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: B. Sí, porque llegará a las 7:30 horas.			
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 0: Respuesta nula. Código 9: Respuesta en blanco.			

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2875		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall				
BLOQUE DE CONTENIDO	Medida.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Estima longitudes, capacidades, masas y tiempos de objetos, periodos y espacios; eligiendo la unidad y los instrumentos más adecuados para medir explicando el proceso seguido y la estrategia utilizada.			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>
<p>Jane se dedicó a recorrer día tras día el mismo camino y a esperar a que los chimpancés se interesaran por ella. El día que esto ocurrió, su vida cambió para siempre. Tardó casi 5 años en ser aceptada por los chimpancés, que la integraron en sus grupos y le permitieron observar “desde dentro” la vida de la manada.</p>		 <p>Creative Commons Attribution 2.5 Generic license.</p>		
<p>¿Cuántos días fueron los que tuvo que esperar? Rodea la opción correcta.</p>		<p>A. 30 días que tiene un año por 5 años dan 150 días en total. B. 31 días que tiene un mes por 5 años dan 155 días en total. C. 365 días que tiene un año por 5 años dan 1825 días en total. D. 365 días que tiene un año dividido entre 5 dan 73 días en total.</p>		
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta:			
	C. 365 días que tiene un año por 5 años dan 1825 días en total.			
Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D		Código 0: Respuesta nula.		
		Código 9: Respuesta en blanco.		

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2876		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall				
BLOQUE DE CONTENIDO	Incertidumbre y datos.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT. Interpreta y describe datos e informaciones que se muestran en gráficas y en tablas de recuento de datos.			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

Jane dio a los chimpancés nombres únicos basados en su apariencia o su personalidad. A la primera hembra que se le acercó la llamó Fifi, a otros los bautizó Tritón, Goliat, Flo y Frodo. Observa la siguiente tabla de datos que Jane recogió sobre estos primates:

MONO	ALTURA (cm)	PESO (kg)
Fifi	75	35
Tritón	80	39
Goliat	90	59
Flo	79	42
Frodo	83	54

Marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

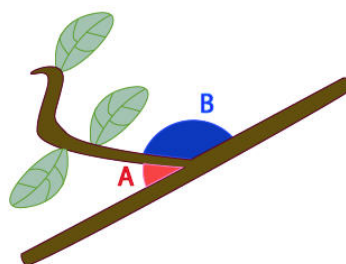
	Verdadero	Falso
Goliat mide más que Flo		
Flo pesa menos que Tritón		
Fifi mide 75 centímetros y pesa 35 kilos		
Frodo pesa 54 kilos y mide 83 centímetros		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: V-F-V-V
	Código 1: Respuesta correcta. Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2877		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall				
BLOQUE DE CONTENIDO	Geometría.			
PROCESO COGNITIVO	Aplicar y analizar. Aplicación.			
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Observa, identifica, representa y clasifica ángulos (agudos, rectos y obtusos).			
Respuesta	Cerrada <input checked="" type="checkbox"/>	Semiconstruida <input type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>

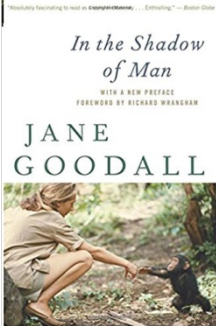
Jane observó a un chimpancé utilizando un trozo de ramita como una herramienta. Esta fue la primera vez que se observó una conducta de fabricación de una herramienta por parte de seres diferentes a los humanos. Aquí tenemos una de esas ramitas.

Observa los dos ángulos coloreados y rodea la opción correcta:



- A. Los dos ángulos son obtusos.
- B. El ángulo A es agudo y el B es recto.
- C. El ángulo A es recto y el B es obtuso.
- D. El ángulo A es agudo y el B es obtuso.

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: D. El ángulo A es agudo y el B es obtuso.
	Se codificará la respuesta que haya dado el alumno: A, B, C o D Código 0: Respuesta nula. Código 9: Respuesta en blanco.

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:		
		3CM2878		
Competencia matemática				
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall				
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.			
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Acceso e identificación.			
DESTREZA	Cálculo <input checked="" type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input type="checkbox"/>		
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Realiza operaciones de suma, resta y multiplicación con Números naturales utilizando los algoritmos correspondientes. (Números naturales hasta 10 000 y multiplicación por dos cifras como máximo).			
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/>	Abierta <input type="checkbox"/>
	Jane escribió varios libros sobre sus experiencias con los chimpancés. Los más destacados son: <ul style="list-style-type: none"> • “A la sombra del hombre”, que tiene 297 páginas. • “Los chimpancés de Gombe”, con 216 páginas. • “40 años en Gombe”, con 180 páginas. 			
¿Cuántas páginas escribió Jane entre los tres libros? Suma estas tres cantidades para averiguar cuántas páginas hay en total.				
Hay en total _____ páginas.				
CRITERIOS DE CODIFICACIÓN	Respuesta correcta: 693			
	Código 1: Respuesta correcta. Código 0: Cualquier otra respuesta. Código 9: Respuesta en blanco.			

Evaluación de tercer curso de Educación Primaria 2018		Código de ítem:	
		3CM2880	
Competencia matemática			
TÍTULO DE LA UNIDAD DE EVALUACIÓN: Jane Goodall			
BLOQUE DE CONTENIDO	Números.		
PROCESO COGNITIVO	Conocer y reproducir. Comprensión.		
DESTREZA	Cálculo <input type="checkbox"/>	Resolución de problemas <input checked="" type="checkbox"/>	
ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE	MAT: Calcula sumas, restas, multiplicaciones y divisiones comprobando el resultado (naturales hasta 10 000, multiplicaciones por dos cifras como máximo ...).		
Respuesta	Cerrada <input type="checkbox"/>	Semiconstruida <input checked="" type="checkbox"/>	Construida <input type="checkbox"/> Abierta <input type="checkbox"/>

Además de la Fundación que lleva su nombre, Jane creó *Raíces y Brotes*, una organización que tiene como fin principal enseñar a los niños a respetar y cuidar el medio ambiente. Pedro quiere comprar en su tienda *online* a Cheempo, el peluche solidario que salva chimpancés en África. La información que ofrece es la siguiente:

- ✓ Tamaño pequeño (llavero): no disponible.
- ✓ Tamaño mediano: 19 € más 5 € por gastos de envío.
- ✓ Tamaño grande: 30 € más 10 € por gastos de envío.



Creative Commons Attribution 2.5 Generic license.

Marca con una X si las siguientes afirmaciones son verdaderas o falsas:

	Verdadero	Falso
Pedro puede comprar un peluche pequeño.		
Con los 30 € que tiene puede comprar el grande.		
El peluche mediano le cuesta $19 + 5 = 24$ euros.		
Para llevarse el peluche grande necesita 40 euros.		

CRITERIOS DE CODIFICACIÓN

Respuesta correcta:

F – F – V – V

Código 1: Respuesta correcta.

Código 0: Cualquier otra respuesta.

Código 9: Respuesta en blanco.

Matriz de especificaciones de la prueba

Unidad 21. ¡Por fin mi spinner!			Unidad 23. Tarde de juegos en el desván				Unidad 25. ¡Quiero ser Chef!			Unidad 28: Jane Goodall				
Bloques de contenidos														
			Números		Medida		Geometría		Incertidumbre y datos		Subtotal	Total	Previsto en el marco de evaluación	
			Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas	Cálculo	Resolución de problemas				
Procesos	Conocer y reproducir	Acceso e identificación	3CM2319 3CM2320 3CM2878	3CM2544					3CM2102 3CM2547			6	38 %	40 %
		Comprensión	3CM2325 3CM2539	3CM2324 3CM2880			3CM2108 3CM2109		3CM2323 3CM2876			6		
	Aplicar y analizar	Aplicación		3CM2103	3CM2542	3CM2538 3CM2874			3CM2877 3CM2322			7	40 %	40 %
		Análisis	3CM2104 3CM2537	3CM2321a 3CM2321b 3CM2872	3CM2545 3CM2875					3CM2106a 3CM2106b		8		
	Razonar y reflexionar	Síntesis y creación	3CM2549					3CM2101				5	22 %	20 %
		Juicio y valoración	3CM2870	3CM2105a 3CM2105b 3CM2318			3CM2541a 3CM2541b					5		
	Subtotal			9	10	3	4	3	4	2	2	37	100 %	100 %
				24 %	27 %	8 %	11 %	8 %	11 %	5 %	5 %			
	%			51 %		19 %		19 %		11 %		100 %		
	Previsto en el marco de evaluación			50 %		20 %		20 %		10 %				

